

## Videojuegos: oportunidades para el aprendizaje

María-Esther Del-Moral

Facultad de Formación del Profesorado y Educación, Universidad de Oviedo, España {emoral@uniovi.es}

Recibido el 20 Noviembre 2013; revisado el 23 Noviembre 2013; aceptado el 14 Diciembre 2013; publicado el 15 Enero 2014

DOI: 10.7821/naer.3.1.1

Nos encontramos en un punto de inflexión en el que las barreras del ocio digital se han desdibujado, además no se circunscribe a una franja de edad, lo lúdico invade casi todo, el juego y los videojuegos están adquiriendo un protagonismo considerable en nuestro quehacer cotidiano. Se trata de una industria cultural en clara emergencia, el desarrollador de videojuegos es un perfil muy solicitado en numerosos campos, desde la publicidad a la educación. Cada vez hay más aplicaciones lúdicas que se alojan en las redes sociales, permitiendo a los usuarios participar y compartir juegos junto a otros.

Por su parte, desde el ámbito psico-educativo se han dejado atrás los postulados más apocalípticos que consideraban los videojuegos como una fuente de adicciones y de patrones de comportamientos reprobables –especialmente aquellos que destacan por sus contenidos violentos– para intentar rescatar las oportunidades que ofrecen otros muchos para la adquisición y desarrollo de determinadas habilidades. Además, hoy, los sistemas de regulación como el código PEGI sirven de referencia para que padres y educadores puedan seleccionar aquellos videojuegos comerciales en función de sus temáticas.

No cabe duda que algunos videojuegos comerciales así como los *serious games* pueden considerarse unos interesantes escenarios para promover aprendizajes de diversa índole y de modo informal. Sin embargo, la utilización de videojuegos con fines educativos en contextos formales es una práctica que exige de una selección o evaluación previa y de una planificación sistemática para alcanzar los objetivos formativos previstos, favoreciendo el desarrollo cognitivo de los sujetos para la resolución de problemas y la adquisición de múltiples estrategias.

Los diseños de los videojuegos cada vez son más realistas, convirtiéndolos en unos entornos lúdicos capaces de recrear situaciones de aprendizaje sumamente motivadoras, permitiendo a los sujetos interaccionar y sumergirse en aventuras a partir de los retos ingeniosos que se les proponen, al tiempo que se desarrollan las competencias digitales. De ahí, que la escuela no deba permanecer al margen de las ventajas que pueden aportar estos instrumentos tecnológicos de entretenimiento que mayoritariamente utilizan los jóvenes.

El presente monográfico, pues, recoge diferentes investigaciones cuyo centro de interés son los videojuegos, las cuales adoptan metodologías muy diversas y en ámbitos de intervención distintos.

En primer lugar, en el artículo *Comunidades virtuales en el instituto: Descubriendo la gramática interna del videojuego* se muestra un estudio etnográfico que describe el seguimiento de un taller llevado a cabo en aulas de secundaria con videojuegos, en tanto instrumentos favorecedores de nuevas alfabetizaciones,

analizando los debates generados por los jugadores integrados en torno a una comunidad virtual.

A continuación, en *CityVille: juego colaborativo, comunicación y desarrollo de habilidades en redes sociales* se presenta una investigación centrada en las oportunidades que ofrece un videojuego *online* inserto en Facebook como es *CityVille*, para propiciar el juego colaborativo entre los videojugadores y fomentar la comunicación entre ellos, además de identificar –a su juicio– las habilidades que consideran haber desarrollado con el juego en redes sociales.

Otro artículo, *¿Podemos utilizar los videojuegos para el desarrollo del currículo de la etapa de infantil?*, analiza la consideración que futuros maestros del grado de Educación Infantil tienen sobre el valor de los videojuegos como instrumentos útiles en el desarrollo curricular del alumnado infantil, tras sesiones de formación para su utilización didáctica.

Un paso más allá se relata en el artículo *La Teoría de la Evolución y la selección natural: aprender a través del juego y la reflexión*, que describe la implementación de una experiencia innovadora con el videojuego comercial *Spore* en Educación Secundaria orientado a reforzar los contenidos científicos ligados a la evolución de las especies.

Desde otra perspectiva diferente, en “Gráficos, jugabilidad e interacción social las mayores motivaciones para jugar *Call of Duty*. Reflexiones educativas”, se presenta la investigación sobre la influencia del diseño gráfico y de los recursos que garantizan la facilidad de juego e interacción social en los controvertidos videojuegos bélicos, – como *Call of Duty* –, en tanto factores de éxito que garantizan la motivación de los jugadores, junto a unas interesantes reflexiones desde la óptica educativa.

Finalmente, en el artículo *Propuesta de evaluación de competencias genéricas mediante un juego serio* se recoge una investigación centrada en el diseño de un juego serio orientado a la enseñanza y evaluación de competencias genéricas en estudiantes universitarios, en concreto, la resolución de problemas e iniciativa empresarial.

Es evidente que la tipología de estudios sobre videojuegos con una finalidad formativa es amplia y compleja, sin ánimo de agotarla, desde la Revista NAER se pretende presentar un apasionante y novedoso ámbito de investigación que exige analizar y profundizar con rigurosidad para arrojar luz y mostrar evidencias científicas que contribuyan a visibilizar sus ventajas y oportunidades como recursos que trascienden lo meramente lúdico.

M<sup>a</sup> Esther del Moral Pérez

Con el fin de llegar a un mayor número de lectores, NAER ofrece traducciones al español de sus artículos originales en inglés. Sin embargo, **este artículo en español no es el artículo original sino únicamente su traducción**. Si quiere citar este artículo por favor consulte el artículo original en inglés y utilice la paginación del mismo en sus citas. Gracias.